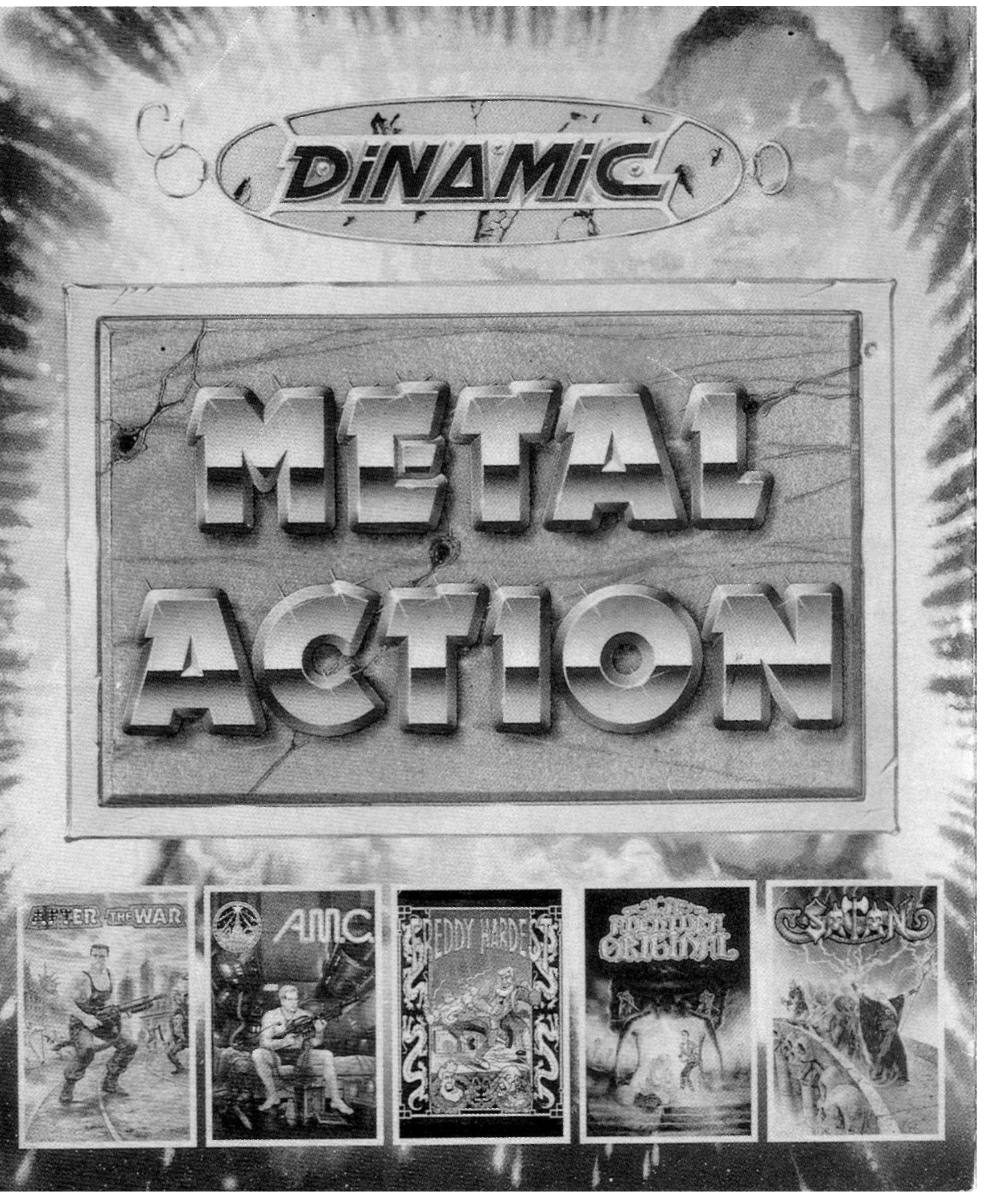


CONTROLES

	AMS	SPE	MSX	CBM
SUBIR METRALL.	Q	Q	Q	Q
BAJAR METRALL.	A	A	A	A
RETROCEDER	O	O	O	O
AVANZAR	P	P	P	P
FUEGO	ESPACIO	ESPACIO	ESPACIO	ESPACIO
AGACHARSE	COPIA	Z	GRAPH	Z

TODAS LAS TECLAS SON REDEFINIBLES
Si una vez agachado presionas la tecla de la dirección en la que estás te agacharás doblemente aunque no podrás disparas.
JOYSTICK: Redefine las teclas de disparo y agacharse. Así podrás usar el Joystick para los movimientos y el teclado para otras acciones. De todas formas el botón de fuego de tu Joystick siempre actuará como disparo.

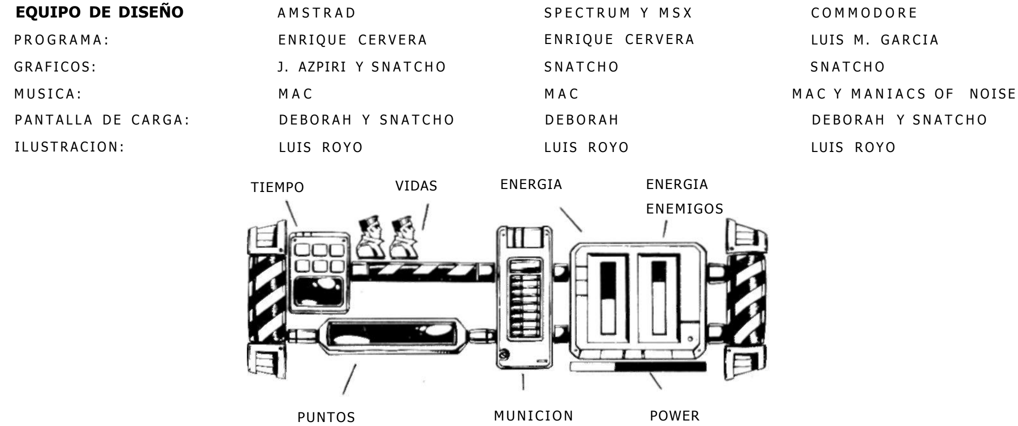
FX GIANT SPRITES

AFTER THE WAR cuenta con sprites el doble de grandes que en cualquier otro vídeo-juego, Aún así, la rapidez y agilidad de movimientos no se pierde en ningún momento.

CONSEJOS DE Mc WIRIL

-Cuando te enfrentes con un "MANHATTAN PUNKIE" lánzale codazos a la cara, pero nunca te acerques demasiado a ellos o lo vas a lamentar.
-También ten cuidado al acercarte a un R.A.D.-Bull. Búscale su punto débil. Un solo golpe en su punto débil es varias veces más efectivo que en cualquier otro sitio de su cuerpo.
-Las "IP-2433 ATOMIC MINES" siempre van a parpadear 3 veces antes de estallar. Además, su onda expansiva va arriba y abajo por lo que nunca debes ponerte a cubierto debajo de ella.
-Al contrario que con las Atomic Mines, con las " Torretas PPS" y con las "Flying Rats" lo más aconsejable es ponerse justo debajo y disparar.
-Cuando te enfrentes a un Mega-Kangaroo Destroyer, ¡Por favor!, sigue el plan de ataque que se te explica en las instrucciones. Si no lo haces...
-En la segunda carga, si una vez agachado presionas la recia de dirección en la que estás, te agacharás aún más. Esto te proporcionará inmunidad a los disparos pero no a las explosiones o choques.

EQUIPO DE DISEÑO	AMSTRAD	SPECTRUM Y MSX	COMMODORE
PROGRAMA:	ENRIQUE CERVERA	ENRIQUE CERVERA	LUIS M. GARCIA
GRAFICOS:	J. AZPIRI Y SNATCHO	SNATCHO	SNATCHO
MUSICA:	MAC	MAC	MAC Y MANIACS OF NOISE
PANTALLA DE CARGA:	DEBORAH Y SNATCHO	DEBORAH	DEBORAH Y SNATCHO
ILUSTRACION:	LUIS ROYO	LUIS ROYO	LUIS ROYO



CONTROLES

Teclas redefinibles y joystick compatible, pudiendo definir las teclas de GRANADA, PAUSA y QUITAR.

ACCION	PULSACION
-Disparar	Fuego
-Avanzar	Izquierda o derecha
-Avanzar disparando	Izquierda o derecha con fuego
-Avanzar disparando hacia arriba	Izquierda o derecha con fuego y luego arriba
-Disparar hacia arriba	Fuego y luego arriba
-Saltar	Arriba
-Saltar hacia adelante.	Izquierda o derecha y arriba
-Saltar y disparar hacia arriba	Arriba y luego fuego
-Saltar y disparar hacia adelante	Izquierda o derecha y arriba, y luego fuego (soltando arriba)
-Saltar y disparar diagonal arriba	Izquierda o derecha y arriba, y luego fuego.
-Saltar y disparar diagonal abajo	Izquierda o derecha y arriba y luego fuego y abajo (soltando arriba)
-Agacharse	Abajo
-Agacharse y disparar.	Abajo y fuego

FX BIPLANE SCROLL

Astro Marine Corps Incorpora un sistema de scroll con dos planos de profundidad para dar mayor realismo y belleza a los gráficos, aunque sin perder velocidad.

FX MULTICOLOR ACTION

Todas las versiones están realizadas o todo color sin mezcla de ningún tipo.

FX E.A.G.

Encontrarás Enemigos Auténticamente Gigantes que pueden ocupar toda la pantalla

SISTEMA POLILOAD

Te permite corregir posibles errores de carga y jugar a un sencillo mini juego mientras el programa se está cargando.
Si se produce un error el borde se pondrá rojo. Rebobina un poco la cinta y deja continuar la carga.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA: Pablo Ariza
GRAFICOS: Pablo Ariza
MUSICA: José A. Martín
INSTRUCCIONES: Mc Wiril



AFTER THE WAR

INTRODUCCION

Año 2.019 Manhattan. Después de una guerra nuclear. De entre las cenizas surge un héroe, Jonathan Rogers, más conocido como "Jungle Rogers", el dueño de la jungla de asfalto.
Su única posibilidad de supervivencia es alcanzar la plataforma de lanzamiento XV-238, situada en la base de control del esquizofrénico asesino profesor McJerin, y escapar a las colonias exteriores.

FX DOBLE CARGA

AFTER THE WAR se compone de 2 cargas totalmente distintas entre ellas, teniendo el personaje más de 20 acciones diferentes. Para acceder a la segunda deberás introducir el código que aparecerá cuando culmines con éxito la primera.

PRIMERA CARGA

Se compone de 3 fases. Tu objetivo es llegar a la boca de metro situada a las afueras de la ciudad. Las únicas armas con las que contarás serán tus músculos y tu destreza en la lucha cuerpo a cuerpo.

- FASE 1

Estás en el corazón del devastado Manhattan. En esta zona encontrarás pocos enemigos dadas las ínfimas condiciones de supervivencia. De todas formas todavía quedan algunos "Radio-Gladiators", muy acostumbrados a la lucha pero letalmente afectados por la radiación. Además, y debido a la escasez de alimentos, harán todo lo que esté en su mano por asaltarte.
Algunos se encuentran también en el interior de los edificios y te lanzan cartuchos de dinamita.

- FASE 2

Te acercas a las afueras de la ciudad, cruzando bajo el puente de Manhattan, entre almacenes destruidos y cementerios de coches. En esta fase los "Radio-Gladiators" son mucho más agresivos, aunque tus principales enemigos van a ser los "MANHATTAN PUNKIES". Estos llevan ventaja ya que disponen de revólveres MAGNUN C-GSI y te atacan por la espalda, intentando destrozarte las costillas.

- FASE 3

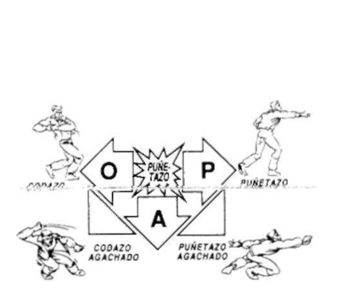
En el extrarradio de la ciudad. Alrededor: sucias cloacas. Al frente, por fin, la boca de metro. Los enemigos en esta fase se van a mostrar mucho más feroces. Al final de cada fase te vas a encontrar con los R.A.D. BULLS, tus más temibles adversarios. Gigantescos y despiadados no dudarán en destrozarte a tu más mínima vacilación.

- TIEMPO

Cuando la radiactividad lo invade todo cada segundo que pasa es vital. Tu cuerpo cada vez se va a ver más afectado. Cada vez vas a estar más débil. Ten cuidado. Si el tiempo se acaba perderás todas tus vidas.

- CONTROLES: TODAS LAS TECLAS SON REDEFINIBLES

	AMS	SPE	MSX	CBM
PUÑETAZO	ESPACIO	ESPACIO	ESPACIO	ESPACIO
PATADA	COPIA	Z	GRAPH	Z





JOYSTICK: Al elegir la opción JOYSTICK el ordenador te pedirá que redefinas las teclas de patada y puñetazo. De esta forma podrás jugar usando el Joystick para indicar la dirección y el teclado para lanzar los golpes. De todas formas el botón de fuego de tu Joystick siempre actuará como puñetazo usando el teclado para las patadas.

SEGUNDA CARGA

Se compone de dos fases. En la primera atravesarás los andenes y túneles del metro de Manhattan para en la segunda adentrarte en el base subterránea del profesor McJerin. Objetivo: llegar hasta la base de lanzamiento para huir de la radiación rumbo a las colonias exteriores

- FASE **1**

Estación 1-2-5 del metro de Manhattan. Línea 1. Aquí te encuentras con 2 de los "Defence-Robots" del profesor McJerin: las FLYING RATS y las TORRETAS PPS (Progresive Pneumatic Shoot). Las primeras te perseguirán de forma implacable si antes no las destruyes. Además, cuentan con un arma oculta de la cual no hacen uso muy a menudo, pero cuyo poder de destrucción es extremado: son las IP-2433 ATOMIC MINES. Ten mucho cuidado con ellas. Las Torretas PPS son armas mortíferas que surgen de lo alto de los túneles y cuyo cañón nunca dejará de apuntarte. Más adelante, ya cerca de la base, te perseguirán los ANDROIDES DE COMBATE "GUARDIAN MW-N", de la tercera generación, por lo que su parecido al ser humano es realmente asombroso. No te dejes engañar por su apariencia y dispara sin piedad... Sólo son máquinas. Al final, coge el ascensor que te transportará a la base del profesor McJerin, último destino en tu intento de escapar con vida de la tierra.

- FASE 2

La base del profesor McJerin. La zona más peligrosa del mundo post-nuclear. Es el último paso hacia tu salvación, pero yo en tu lugar no cantaría victoria. Todos los mecanismos de defensa del profesor ha sido programados con un único objetivo: acabar con los intrusos. Parece absurdo recordarte que tú eres uno de ellos. Los artefactos que saldrán a tu encuentro son:
-KANGAROO FIGHTER: Unidades de defensa monoplaza que patrullan toda la zona y que poseen un blindaje de un poder hasta ahora desconocido: el URANIUM P-24. Sólo una gran cantidad de tu munición dirigida contra la cabina del tripulante del vehículo podrá destruirlo.
-MEGA-KANGAROO DESTROYER: Yo, si me encontrara de frente con uno de estos colosos tendría mucho, mucho miedo. Si te encuentras con uno tienes dos opciones: salir corriendo o seguir este plan de ataque:
•Los MKD poseen un cañón de munición explosiva de alcance variable. Debes estar siempre atento a las balas. Cuando se separen el casquillo y el detonador significa que va a estallar:
¡aléjate y agáchate si es necesario!
•Los MKD avanzan implacablemente hacia ti y un solo roce con su escudo de fuerza sería mortal. Su punto débil es la articulación que tienen debajo del cañón. Allí tienen el motor atómico. Dispárales justo en esa abertura y detendrás su avance.
•Cómo los KANGAROO FIGHTER, los MKD poseen blindaje de URANIUM P-24. Una vez destruido el motor ataca sin piedad al tripulante del vehículo.

- TIEMPO

Una vez en los subterráneos la radiación es menor, aunque te seguirá afectando. Llega antes de que el tiempo se acabe o prepárate a morir.

- FX MACHINE GUN

Con FX Machine Gun podrás sentir el realismo de una ametralladora. Dispara al frente. Ve subiendo tu arma. Date la vuelta. Tu munición es infinita. Pruébalo. Es totalmente viciante.

A . M . C

INTRODUCCION

Tu rostro permanece impasible y tus ojos cerrados. Tus constantes vitales parecen no haberse alterado. El ordenador comprueba tu estado físico y ordena abrir la cámara de hibernación. Los conductos de aire comienzan a emanar un gas tímidamente cálido que hace que empieces a reaccionar.
Te encuentras en el planeta Dendar, donde has sido enviado desde la BCAMC (Base Central de Astro Marine Corps) situada en la confederación SOKK, a unos 3 millones de años luz.
Dendar es el primer objetivo de los temibles DEATHBRINGERS, delincuentes de todas las razas que se han unido con un único objetivo: conquistar la galaxia. Para impedirlo la BCAMC no ha dudado en enviar a su mejor hombre, que en este momento se recupera de su estado de hibernación...

FX DOBLE CARGA

AMC consta de FX DOBLE CARGA, siendo imprescindible finalizar la primera para obtener el código de acceso a la segunda.

PRIMERA CARGA

Tu misión es apoderarte de la nave de los DEATHBRINGERS. Pero no va a ser nada fácil ya que centenares de ellos saldrán en tu busca conocedores de que eres su única amenaza. En las alturas, una nave ASTRO MARINE sin tripulación vigila tus movimientos y periódicamente te lanza contenedores con ayudas que te serán muy útiles, aunque no siempre, ya que a veces los DEATHBRINGERS cambian su contenido pudiendo darte una desagradable sorpresa. Tu tiempo para la misión es limitada.

- ENEMIGOS

A lo largo de las ocho zonas te irás encontrando con los siguientes enemigos:
- TROPA DE ASALTO: Humanoides armados no demasiado peligrosos.
- KILLER-WORMS: Pequeños gusanos muy escurridizos y difíciles de acertar. Para aniquilarlos salta y dispara hacia abajo.
- ROBOTS KL-234: Salen de los contenedores y van directos a ti.
- MINAS AT-140: Procura esquivarlas o haz lo que puedas, pero nunca las dispares o lo lamentarás. Salen de los contenedores.
- Aves X.I.A.R.O.S: Hasta que no te detectan no se dirigen a por ti, pero una vez lo hagan sólo hay una cosa que puedes hacer: ¡dispara, dispara!
- EL GRAN LASAARC: Monstruo repugnante que se encuentra al acecho escondido en una agujero. Dispárale granadas hasta que oigas su ensordecedor grito de muerte.
- Viscous BEINGS: Se deslizan babeantes por el suelo. Agáchate para matarlas.
- PLANTAS CARNÍVORAS: Sólo sabrás dónde están cuando descanses en su estómago. Una vez sabiendo dónde se encuentran salta para evitarlas.
- THROWING TROMPS: Salen del suelo y te lanzan proyectiles.
- A-34 WALKERS: Robots gigantescos que caminan sobre dos patas hidráulicas. Para destruirlos dispáralos primero a la cabeza y luego al cuerpo.
- SOLDADOS ALIADOS: No son tus enemigos así que no los dispares o serás penalizado. Quizá no sean muy valientes pero no es como para que los mates, aunque debes tener cuidado: algunos se transforman en horribles monstruos que intentan arrancarte la cabeza.
- EL KRAUER: ES el jefe, mide más de cuatro metros y en cualquier momento puede aplastarte. Es tu último enemigo de la primera fase.



- AYUDAS

- Vida extra.
- Energía: Renueva tu energía y la pone al máximo.
- Escudos de positrones: Te proporcionará inmunidad temporal.
- Photoláser de disparo triple: Divide tu disparo en tres: arriba, abajo y al centro. Muy útil para acabar con los killer-worms.
- D.E.T. (Descarga de efecto total): Acaba con todo lo que encuentra en su camino.
- Granadas: Comienzas con 5 granadas y consigues 5 más con cada contenedor que las lleve.

SEGUNDA CARGA

Con la nave de los DEATHBRINGERS has logrado llegar a su planeta.
Tu objetivo es acabar con todos ellos para siempre. De nuevo tu tiempo es limitado para llevar a cabo la misión.

- ENEMIGOS

- Viscous things: Babeantes reptiles que te asimilarán si dejas que se acerquen demasiado. Procura saltar por encima de ellos antes de que esto suceda.
- Satélites Rec-1: Satélites enemigos de reconocimiento autónomo. Su movimiento oscilante dificulta su exterminación.
- Ballthrowers: Emergen de la tierra y lanzan una potente bola de fuego que deberás esquivar mediante el salto o agachándote.
- Mad Dragons: Gigantescos y con unas terribles fauces.
- Yurk-Snakes: Aparecen con una endiablada rapidez y sólo un hábil movimiento por tu parte evitará que las veas por dentro.
- Mega-chaser: Gigantesco robot al que deberás acertar en la cabeza y piernas. Una vez destruido te introducirás en la base enemiga.
- Barreras láser: Son infranqueables a no ser que localices y destruyas el sensor correspondiente a cada una.
- Cañones de protones: Salen del techo y te disparan sin cesar.
- Battletowers SX-112: Aparecen en el suelo y disparan a 3 alturas distintas.
- Deslizors: Parecidos a los Rec-1 aunque con un movimiento más sencillo.
- Absorbers: Se encuentran en el techo. Para destruirlos deja que empiecen a absorberte y con rapidez dispárales una granada.
- Highguns: Cañones móviles que se encuentran en el techo y disparan en dos direcciones.
- Tenta-Hurs: Salen de los contenedores y te engullen si estás lo suficientemente cerca.
- The Great Alien King: Es el rey de los DEATHBRINGERS. Descomunal pseudo-robot que despide fuego por la boca y dispara sin cesar. Vuélale sus dos cabezas y habrás exterminado la gran amenaza de la galaxia.

- AYUDAS

- Vidas.
- Energía-Granadas.
- Tiempo extra.
- Disparos gemelos: Van en dos direcciones y arrasan con todo lo que veas.
- Disparo vertical: Igual que los anteriores pero hacia arriba.
- Lanzallamas: Sustituye tu disparo habitual.
- Disparo normal: Para recuperarlo si tenías lanzallamas.

CONSEJOS DE Mc WIRIL

- En la primera fase, cuando un soldado aliado se convierte en monstruo la única forma de acabar con el es acertarle en el ojo.
- Cuidado con la inmunidad temporal: no sirve de nada con las plantas carnívoras, con el gran LASAARC ni con el KRAUER.
- Cuidado con las plataformas elevadoras: algunas se destruyen al entrar en contacto contigo.
- En la segunda fase la mejor forma de acabar con las YURK-SNAKES es disparándoles una granada.
- Para matar al Great Alien King espera agachado hasta que, abra la boca. Salta para esquivar el chorro de fuego y dispárale granadas hasta que su cabeza salte.
- Procura no desperdiciar las granadas. En algunos momentos son vitales.

FREDDY HARDEST

INTRODUCCION

Cuando nuestro amigo Freddy huyó de la base enemiga KALDAR, sus problemas no habían hecho sino comenzar.
Acosado por decenas de naves enemigas mucho más veloces que la suya, comprendió que su única posibilidad de escapatoria era llegar a una estación espacio-temporal y programar una secuencia aleatoria para no ser seguido...
"¡Por las barbas de Cybotrón! Sus naves van mucho más deprisa, he de encontrar una estación de espacio-tiempo como sea. Según mis planos la más cercana se encuentra a cuarenta megámetros de aquí".
Freddy pisó a fondo su nave. Pero el enemigo cada vez estaba más cerca y sus descargas láser ya se podían sentir. Quedaba poco. Sólo 10 megámetros y lograría salvar el pellejo.
"¡Vamos, nave del demonio! ¿Es que no puedes correr más?"
Por primera vez Freddy afrontaba una situación peligrosa sin estar borracho. Era el momento de dejar la nave y programar la secuencia. Los lasers enemigos le rozaban una y otra vez.
"Padre nuestro que estás en los..."
Freddy estaba asustado. La fuerte resaca le impedía recordar cómo se programaba una secuencia de espacio-tiempo aleatoria. Mientras, centenares de soldados enemigos salían de las naves en su busca disparando sin cesar. La muerte del mayor guaperas sideral estaba cercana...
De pronto, Freddy empieza a recordar. Teclea los números con rapidez. Posiblemente ya sea tarde pero tiene que intentarlo. Un escuadrón enemigo dispara y los lasers van directos al cuerpo de Freddy cuando...
¡Es imposible! ¡Ha funcionado! Freddy se encuentra viajando por el tiempo y el espacio... ¿A dónde irá a parar nuestro héroe?
Año 1989. Manhattan Sur.

MISION

Freddy se encuentra en un mundo hostil y desconocido. Por no estar no está ni en su tiempo y debe regresar como sea.
Pero existe un grave problema. La banda más peligrosa de Manhattan, los Knifes, se ha apoderado de su máquina del tiempo. Es necesario encontrarla y para ello hay que atravesar la zona con mayor índice de delincuencia del planeta: MANHATTAN SUR

ENEMIGOS Y PELIGROS

1.- CHINOK: Es el más débil de tus enemigos. Sólo daña por contacto.

2.- McSTICK: Se dedica a ir por las calles de MANHATTAN con un palo. Golpéale todo lo que puedas, porque si te descuidas te abre la cabeza.

3.- KNIFES: Son los componentes de la banda más peligrosa de Manhattan Sur. Emplea todos los golpes que puedas para acabar con ellos pero recuerda una cosa: si no golpeas te darán un terrible navajazo.

4.- MOGOL: Será tu enemigo más resistente. Sólo podrás acabar con él acertándole cuatro patadas en vuelo. Irremediablemente recibirás golpes cuando pelees con él.



5.- MITSHUBISHI: Te perseguirá con muy malas intenciones. Corre hacia una grúa para que, sin poder evitarlo, se choque contra las patas de esta.

6.- JOHNNY SAW: Aparecerá en el último tercio del juego. Va armado con una sierra lo que le hace extremadamente peligroso.

7.- RATAS: Habituales en el ambiente portuario, te considerarán un sabroso bocado. Aléjalas de una patada.

8.- BLADEMAN: Se encuentra protegiendo la máquina de tiempo. Conocido en estos ambientes como "el lanzacuchillas". Es el jefe de la banda y el último de tus enemigos, ten cuidado.

CONSEJOS DE Mc WIRIL

Ten siempre en cuenta que todos tus enemigos tienen un punto débil, y que tu única forma de culminar el juego es encontrárselo a todos.
Cuando te enfrentes a las ratas procura utilizar tu patada abajo.

La forma de acabar tanto con los Knifes como con McSTICK y con Johnny Saw es con cuatro patadas en vuelo o tres altas y ocho puñetazos.

Descansa después de cada lucha para recuperar tu energía.

CONTROLES

Joystick compatible y teclas redefinibles.

EQUIPO DE DISEÑO

IRON BYTE (URUGUAY): Juan Arias, Carlos Galucci, Roberto Eimer y Juan Gaspar
INSTRUCCIONES: McWiril
PRODUCCION: Víctor Ruiz

LA AVENTURA ORIGINAL

INTRODUCCION

A mediados de los años 70 ocurrió un fenómeno único en la historia de los ordenadores: dos americanos, Willie Crowther y Don Woods escribieron la primera aventura por ordenador, era la Aventura Original. Estaba escrita en FORTRAN para un DEC PDP-10 y ocupaba mas de 300 K de memoria.

Pronto se convirtió en un culto para los programadores de élite que podían, o sabían, acceder al banco de datos donde se hallaba. Como todo culto, tuvo sus primeros mártires: varios importantes programadores fueron despedidos por estar tan "enganchados" en ella que fueron encontrados a altas horas de la noche jugándola, mientras se suponía que hacían horas extras.

En Estados Unidos fue la base que inspiró a Scott Adams para empezar a hacer sus famosas aventuras.

En Gran Bretaña, Peter Austin, fundador de Level 19, la casa inglesa de aventuras más prestigiosa, confiesa haber sido impulsado por ella desde sus comienzos (una de sus primeras aventuras fue su versión de la Aventura Original).

En nuestro país, sin ella no existiría nuestra compañía de Aventuras AD, ni secciones sobre aventuras en las principales revistas, pues fue lo que dio impulso a Andrés Samudio para meterse de lleno en este mundo.

Ahora esperamos que formes parte de esa Universal Hermandad, pues el primer juego de AD, fruto de 8 largos meses de investigación y trabajo, tenía que ser: La Aventura Original.

CARACTERÍSTICAS DE NUESTRA VERSION

La versión AD aparte de ser la primera en castellano, presenta con respecto a las otras aventuras hechas en nuestro país varios puntos importantes y que conviene destacar:

Consta de más de 100 localidades con 72 detallados gráficos.

Tiene una especial rutina de descripción de salidas, indispensable para guiar al aventurero por éste mundo de tan complejo diseño.

Permite al jugador el uso de acentos, eñes y signos de interrogación y exclamación.

Aparece en pantalla el inventario de cada uno de los objetos descritos en texto y en forma de gráficos.

Se puede hacer uso de las terminaciones verbales la, lo, los, las, para no tener que repetir los nombres.

Ejemplo: "Coge la linterna y enciéndela" es entendido perfectamente.

Tiene verdaderos Personajes Pseudointeligentes, no meros objetos con nombres. Conocerás diversos personajes que te escucharán y te responderán y, lo que es más importante, actuarán según como tú los hayas tratado.

COMO SE JUEGA

La aventura tiene dos partes.

- PRIMERA PARTE; OBJETIVOS:

1.- Recoger lo esencial para poder sobrevivir en el complejo mundo subterráneo.
2.- Buscar la entrada a la gran caverna.
3.- Encontrar algo que te permita la entrada.

Cuando pasas a la segunda parte, no hay solo una clave, sino que hay varias claves, cada una dependiendo de cómo lo hayas hecho en la primera parte y los objetos que llevas.

- SEGUNDA PARTE:

1.- Usar la magia, los objetos y las palabras mágicas adecuadamente.
2.- Evitar o derrotar a los seres de las profundidades.
3 - Dilucidar complicados pero intringantes laberintos en cuyo interior se encuentran partes importantes de la aventura.
4.- Recoger los 14 tesoros que te ofrece el antiguo mundo subterráneo de los Reyes, Elfos y Enanos.

CONSEJOS DEL MAYOR McWIRIL:

1.- Es fundamental hacer un mapa que refleje los personajes, objetos, problemas y salidas o entradas que hay en cualquier localidad del juego.

Debe ser grande y claro, para evitar liarnos y poder añadir más documentación.

2.- Los objetos tienen casi siempre una finalidad concreta y un uso que no siempre es el obvio.

3.- Los personajes son muy importantes. Hay que convencerlos o comprarlos para que te den información o algún objeto útil. Dirígete a ellos con el verbo DECIR o HABLAR.

Ejemplo: DECIR "COMO ESTAS".

Normalmente lo primero que debes hacer es saludarlos y seguir luego el hilo de su conversación.



4.- Es conveniente fijarse en los gráficos pues llevan pistas incluidas, y más aún en el texto, que es donde suele hallarse la clave de toda aventura.

5.- Si un problema parece insoluble hay que tratar de enfocarlo desde otro punto de vista, pues ocurre muchas veces que la solución es tan obvia que no se ha pensado en ella.

6.- Nuestras aventuras tienen un vocabulario de más de 400 palabras. De todos modos en el improbable caso de que el intérprete parezca no entenderte, prueba a usar un sinónimo o similar.

Hay unas palabras que son clave en toda aventura y de las cuales debes hacer un gran uso, son:

Las palabras más usadas tienen su abreviatura.

INVENTARIO (I), COGER, DEJAR, PONER, QUITAR, EXAMINAR (EX), MIRAR (M), AYUDA, HABLAR, DECIR, Y por supuesto, las 10 direcciones en las que te puedes mover.

7.- La aventura original puede ser salvada en el momento que lo desees con los comandos SAVE y LOAD.

Esta opción debes usarla antes de emprender cualquier acción arriesgada o dudosa, y es fundamental para no tener que repetir todo el juego.

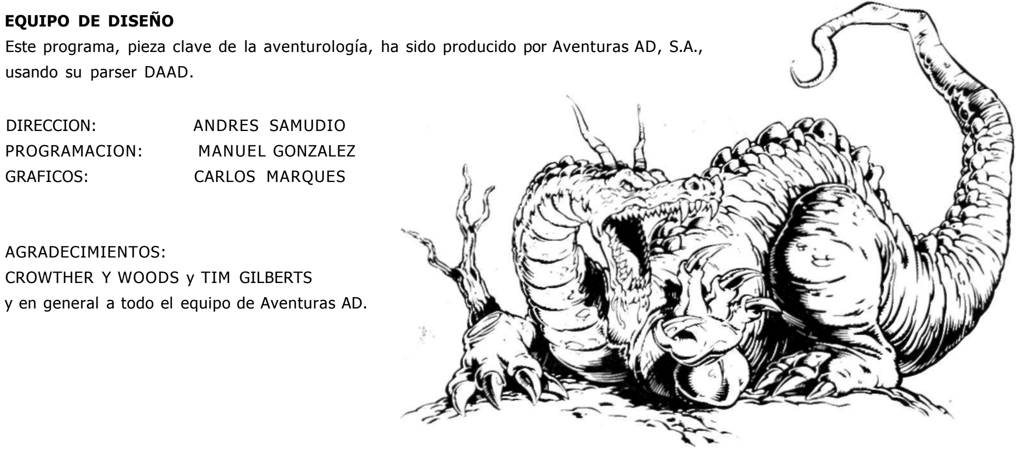
Aparte de en disco o cinta se puede grabar o cargar tu posición temporalmente en memoria con lo comandos:

Grabar a Ram o Ram Save
Cargar a Ram o Ram Load

EQUIPO DE DISEÑO

Este programa, pieza clave de la aventurología, ha sido producido por Aventuras AD, S.A., usando su parser DAAD.

DIRECCION:	ANDRES SAMUDIO
PROGRAMACION:	MANUEL GONZALEZ
GRAFICOS:	CARLOS MARQUES



AGRADECIMIENTOS:
CROWTHER Y WOODS y TIM GILBERTS
y en general a todo el equipo de Aventuras AD.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48+

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48 K +
(Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM.
2. Inserta el disco.
3. selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.

3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1.Teclea |TAPE y pulsa RETURN. (La | se consigue presionando SHIFT y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

AMSTRAD DISCO

1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea |CPM y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 64

1. Asegúrate de que el cable del cassette esté conectado al ordenador.
2.Rebobina la cinta hasta el principio.
3.Pulsa las teclas S H I F T y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el cassette

COMMODORE 128

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del cassette según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS:", R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO

1. Conecta el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. El programa se cargará automáticamente.

SATAN

INTRODUCCION

En algún lugar, en algún tiempo perdido en la memoria... Las fuerzas del mal se han apoderado del universo. Los magos que gobernaban el mundo han caído en manos del poder satánico.

Sólo un guerrero puede acabar con esta pesadilla, pero antes debe traspasar las fronteras de la magia ya que la tarea de derrocar a las fuerzas del mal sólo le está reservada a un mago.

Con la magia de tu parte, disponte a profanar los muros del Palacio de las Nubes, morada satánica cárcel de la divinidad, escenario de la más cruenta lucha jamás sugerida desde el amanecer de los tiempos.

FX DOBLE CARGA

Satán consta de dos partes totalmente independientes. Para acceder a la segunda deberás concluir con éxito la primera, lo que te facilitará el código acceso.

PRIMERA CARGA

Debes entrar a formar parte de las huestes de la divinidad. Tu condición de guerrero aliada con los poderes mágicos te convertirán en el único capaz de devolver a Satanás a las entrañas del Infierno.

Atraviesa los insólitos parajes de la Tierra de la Magia Perdida y recoge a tu paso los tres pergaminos mágicos, custodiados por los temibles TAM LIN, única forma de convertirte en mago.



- ENEMIGOS

- TROW, el escudero. Surge en cualquier momento aunque sólo es peligroso por contacto.

- KELPIE, el leñador. Posee un hacha por lo que no es recomendable acercarse a él.

- NAIRB, la gárgola. Vuela y expulsa fuego por sus fauces.

- GLAISTIG, el enano. Posee la capacidad de reproducirse instantáneamente. Hasta que no acabes con mamá GLAISTIG no desaparecerán.

- TAM LIN, la bestia que custodia los pergaminos. La única forma de acabar con «el gran guardián», como se le conoce por estos parajes, es acertarle en el corazón, para lo cual deberás previamente haber destruido sus, en ocasiones, múltiples cabezas.

- Tu último gran enemigo será el tiempo. No lo desperdicies.

- AYUDAS

- MONEDA, que incrementa tu cuenta de puntos.
- GEMMA, también incrementa tus puntos, pero en mayor cantidad.
- ELIXIR, te repondrá de energía. Cuando ésta se agote perderás una vida.
- RELOJ, enviado para ayudarte por Cronos, dios del tiempo. Recógelo y se incrementará el tiempo de tu misión.
- POW UP, que eleva tu poder de disparo. Comprueba por ti mismo su efectividad.
- VIDA EXTRA.
- HECHIZO. Recógelos tras acabar con los TAM LIN y te convertirás en mago.
- RAYO. Destruye todo lo que se encuentre en la pantalla en el momento que lo recojas.

TIEMPO
ENERGIA MARCADOR VIDAS

SEGUNDA CARGA

Libera a los magos presos en los entornos del Palacio de las Nubes y destruye para siempre a las fuerzas del mal.

- CARACTERISTICAS DE LA BATALLA Y DEL LUGAR DONDE SE DESARROLLA.

Satán, en su infinita maldad, adoptará distintas formas para acabar con su única amenaza: tú.

- SATANAS. Su fuerza destructiva es brutal, aunque sólo puede desplazarse por tierra firme. Cuando lo destruyas la fatalidad lo convertirá en otras dos diabólicas formas.
- LOS CYPHERS, aún más temibles dado que pueden volar. Acaba con ellos pero no cantes victoria ya que cada uno, al encontrarse con la muerte, se vuelve a reproducir en otros dos seres malditos.
- LOS DAMIENS, agresivos y voladores, no cesarán de disparar sobre ti. Cada vez que destruyas alguna de estas formas satánicas conseguirás algunas monedas con las cuales podrás comprar utilísimos elementos en la tienda del mago BROWNIE, la cual deberás encontrar por ti mismo. Si al destruir una forma satánica ésta transportaba un mago para su ejecución, el número de monedas que obtendrás será mucho mayor.

Podrás adquirir los siguientes elementos:

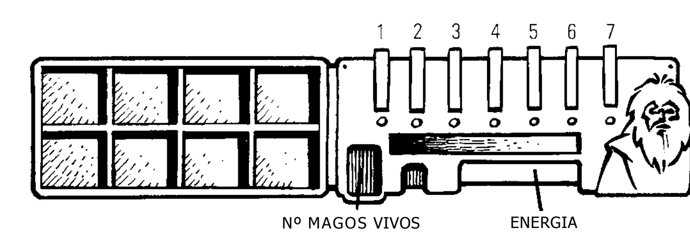
- TELECARD o tarjeta de teletransporte. Cada una que adquieras te permitirá teletransportarte una vez.
- SATAN SCANNER. Con él podrás visualizar la posición de la forma satánica que le indiques.
- SATAN SCANNER AVANZADO. Podrás localizarlas con mucha mayor precisión.
- RECARGADOR DE ENERGIA. Usalo cuando te fallen las fuerzas.
- HACHA MAGICA. Convertirá tu hacha en un arma arrojadiza que podrás lanzar cuantas veces quieras.
- ESCUDO DE FUEGO. Te permite dirigir tus disparos y aumenta su potencia de destrucción.
- ESCUDO DE LUZ. Al igual que el de fuego, te permite dirigir tu disparo y además le dota de una potencia desconocida.

Para usar alguno de estos elementos presiona el botón de PAUSA. Esto te da acceso al marcador. Colócate sobre el Icono del elemento que quieras utilizar y presiona FUEGO.

Para los SCANNERS deberás elegir el tipo de forma satánica que quieras localizar. Si ésta lleva consigo un mago te será indicado en pantalla.

Cuando veas un sitio que juzgues importante deja allí tu localizador de teletransporte. Más tarde, desde cualquier punto del juego podrás volver allí automáticamente.

Para acabar la aventura hay que destruir a todos los satanes y salvar como mínimo a un mago.



CONTROLES

Teclas redefinibles y joystick compatible.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA SPE, AMS, MSX:
José Miguel Saiz, Manuel Rosas y José Antonio Carrera.
GRAFICOS: Snatcho.
ILUSTRACION PORTADA: Luis Royo.
PANTALLA DE CARGA: Deborah y Snatcho.
PRODUCIDO POR IGNACIO RUIZ.

NAVY MOVES

INTRODUCCION

NOMBRE CLAVE DE LA MISION: OPERACION CEFALOPODO. MENSAJE DIRIGIDO AL COMANDO Nº 78744003 HZ.
Este mensaje es TOP SECRET. Cualquier mínimo descuido pondría en peligro la seguridad de la misión.

MISION: Localización y destrucción total del submarino nuclear U-5544, equipado con RADER-HOMING TORPED.

DESCRIPCION DEL TERRENO: 1ª PARTE.

Se advierte al comando de las previsibles zonas de la misión.

- ZONA 1: en la superficie del océano.

OBJETIVO: Encontrar zona idónea para la inmersión.

ENEMIGOS Y PELIGROS: estas aguas están infectadas de minas USEEX-12 con detonador por contacto y 2,3 kg de explosivo sólido.

Pilotarás un SUZUKI Aquatic GPX de 6 velocidades con motor DOHC bicilíndrico de 4 tiempos.

- ZONA 2: Inmersión a poca profundidad.

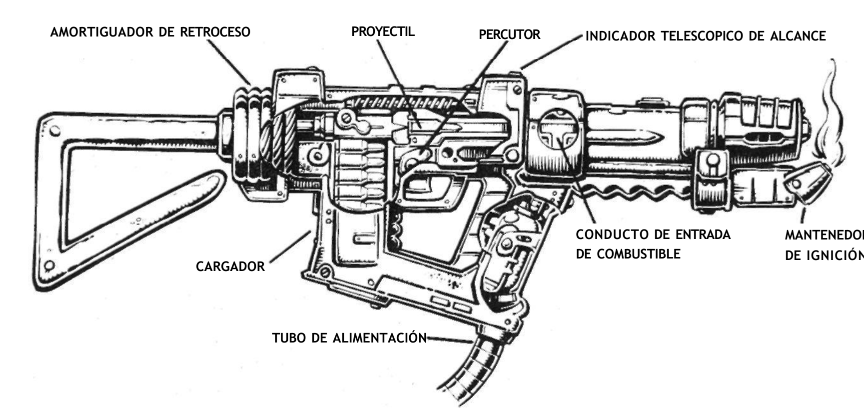
OBJETIVO: Localiza la entrada de la base enemiga.

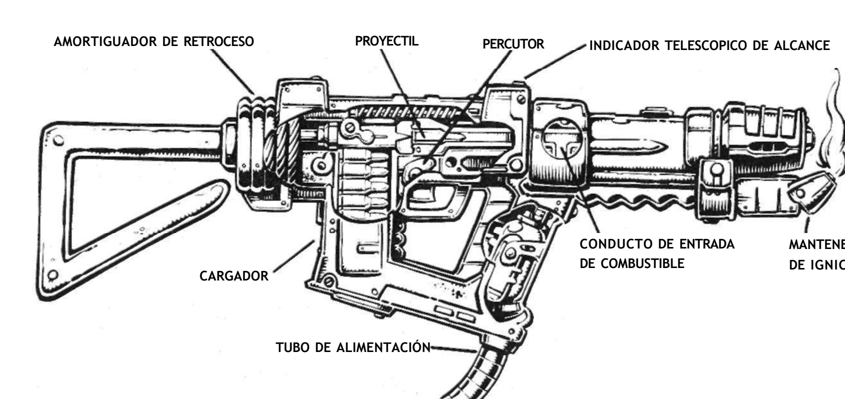
ENEMIGOS Y PELIGROS: Elude el contacto con los tiburones tigre, muy agresivos y peligrosos.

- ZONA 3: En el batiscafo.

OBJETIVO. Penetrar en el submarino nuclear.

ENEMIGOS Y PELIGROS: Cefalópodos de hasta 20 m que habitan ocultos en grutas y morena gigante, inmune a los misiles que pesa entre 1.000-1.200 Kg.





ARMAMENTO Y EQUIPO SUMINISTRADO: Se le proveerá de una lancha HIGGINS tipo «PT» con motor HONDA de 890 cv, de un fusil de asalto de 4,14 Kg. sumergible a 400 pies y de un equipo de inmersión DINMIC-GN **1**2.

CONSEJOS DEL MAYOR McWiril

1.- Los comandos que van sobre las motos de agua son kamikazes, derríbalos antes de que choquen contigo.
2.- Nunca toques a un tiburón.
3.-Alcanza a los pulpos con un misil doble: ¡El efecto se triplica!
4.- Para destruir a la morena alcánzala en el interior de su boca.

2º PARTE: En el interior del submarino.

- OBJETIVO: Colocar la bomba en la base del reactor y escapar con vida. Para escapar detén el submarino, súbelo a la superficie y transmite la frase clave a tu base.

- ARMAMENTO Y EQUIPO SUMINISTRADO: Se proveerá al comando de un fusil de repetición con alcance de 400 m con un lanzallamas FLAMMENWERFER incorporado.

- ORDENADORES:

Para cualquier acción usa los ordenadores del buque consiguiendo los códigos de identificación de los oficiales. Los conseguirás disparando y registrándolos.

ORDENES: PARA MOTOR, EMERGER, ABRIR PUERTA, TRANSMITIR, FIN.

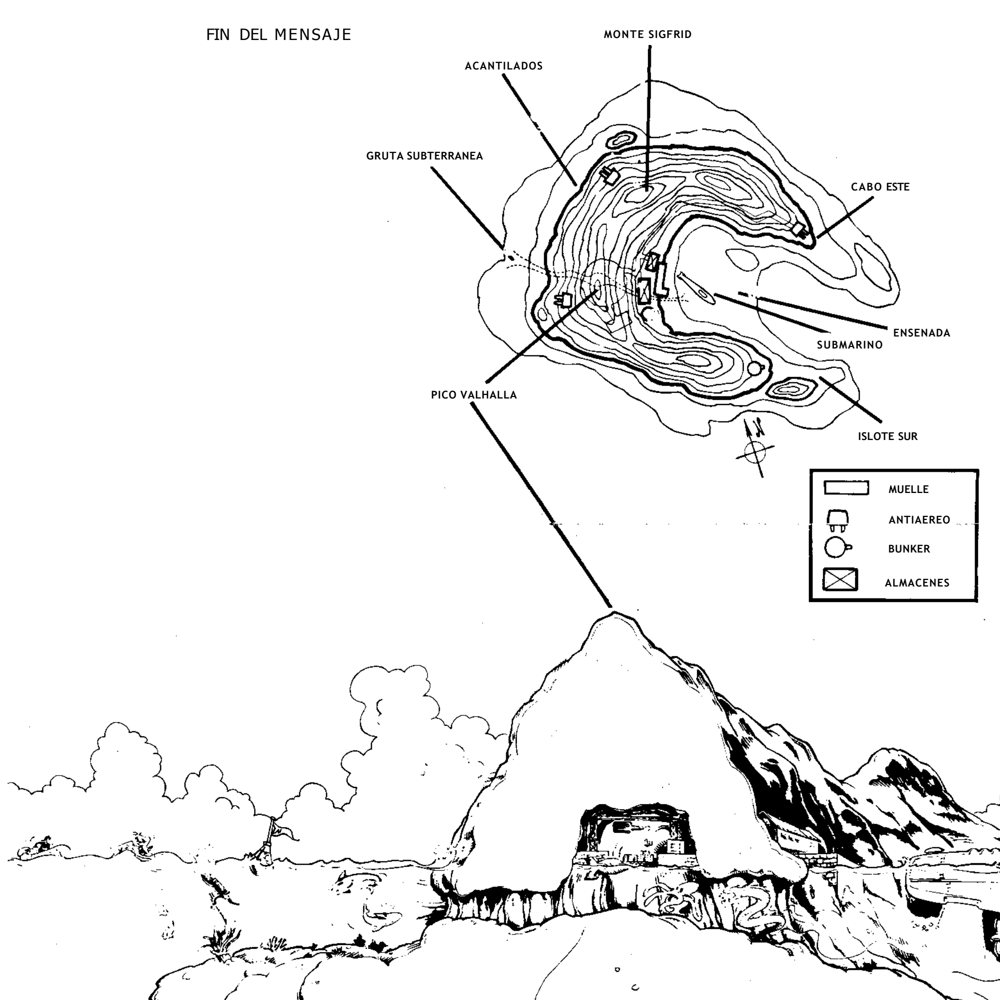
- ENEMIGOS: Capitán, 1º. Oficial, 1º y 2º. Oficial de máquinas, 1º y 2º. Oficial de transmisiones, Marine lanzallamas (puede llevar un cargador de balas y otro de gasolina), Marine (puede llevar un cargador de balas). El código del Capitán te sirve para realizar la operación que desees.

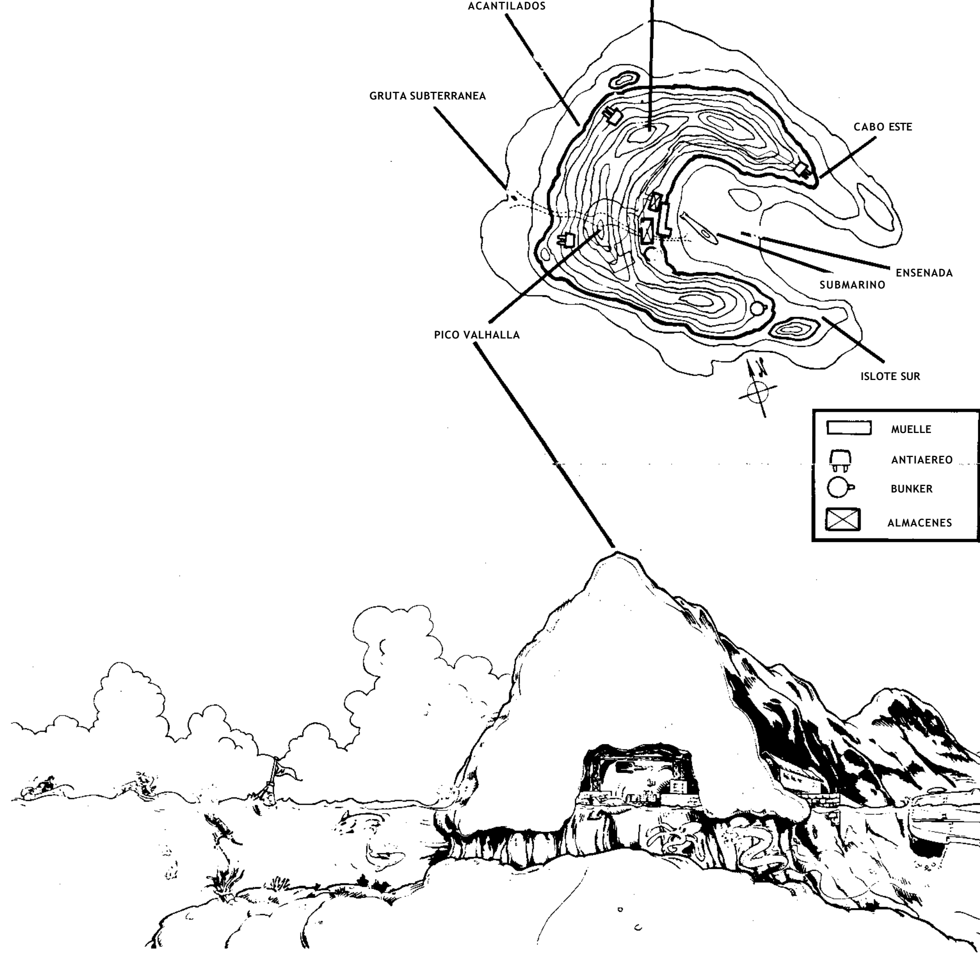
FIN DE LA MISION

Cuando coloques la bomba transmite a tu base la palabra OABERBYAMD y un compañero vendrás a rescatarte.

- NOTA: Muchos hombres han muerto para conseguir esta información.
Usala para evitar la última guerra nuclear.

FIN DEL MENSAJE





CONTROLES

Teclas redefinibles y compatible con Joystick. Usar interface KEMPSTON en el caso de Spectrum.

EQUIPO DE DISEÑO

- GRAFICOS
Jorge Azpiri
- GRAFICOS ADICIONALES
Javier Cubedo
- PANTALLA DE CARGA
Jorge Azpiri y Deborah
- MUSICAS
Fernando Cubedo.
- INSTRUCCIONES
McWiril
- ILUSTRACION DE PORTADA
Luis Royo
- ILUSTRACIONES ADICIONALES
Ricardo Machuca y Rafa Negrete
- PRODUCIDO POR
Víctor Ruíz
- PROGRAMA C64
Luís Mariano García

* EL JUEGO "NAVY MOVES" SOLO VA EN LAS VERSIONES DE COMMODORE EN VEZ DE "SATAN"

VEINTINUEVE UNO SA